WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

ORIGINE DES GNOMES DE L'EMPIRE

Les Gnomes que l'on rencontre dans l'Empire sont rarement ce qu'ils prétendent être. Certains viennent de grands terriers dissimulés sous les landes, les collines ou les montagnes. D'autres sont issus de domaines cachés à la surface, de familles itinérantes, de relais commerciaux ou de communautés si bien intégrées dans le tissu impérial qu'un village peut vivre trois générations au-dessus d'un foyer gnome sans jamais s'en apercevoir.

La plupart des Impériaux n'ont qu'une idée vague de leur existence. Les plus savants les confondent volontiers avec de petits Nains malingres, des Halflings trop maigres, des enfants mal nourris ou des menteurs professionnels. Les plus prudents évitent de poser la question. C'est souvent la meilleure option.

Contrairement aux Humains, les Gnomes ne définissent pas d'abord leur origine par une province impériale. Leur identité se rattache plutôt à un **terrier**, un **domaine**, une **cité cachée**, un **clan** ou un réseau familial dispersé dans l'ombre du monde humain. Les noms que les Gnomes emploient pour leurs foyers sont anciens et rarement compris des autres peuples. Les Impériaux, lorsqu'ils les connaissent, leur donnent souvent des noms reikspiel approximatifs.

Ce document permet de déterminer l'origine culturelle d'un personnage gnome, sans remplacer les règles officielles de création de personnage. Les Compétences et Talents indiqués plus loin sont des orientations de création, pas des avantages supplémentaires automatiques.

TERRIER, DOMAINE OU COMMUNAUTÉ ALÉATOIRE

Suivez le processus ci-dessous pour déterminer d'où est originaire votre personnage gnome.

> Lancez **1d100** sur la table des origines gnomes.
> Si vous acceptez le résultat obtenu, vous gagnez **10 PX**.
> Dans le cas contraire, vous pouvez librement choisir une autre origine, mais vous ne gagnez alors aucun bonus de PX.

Cette table ne prétend pas représenter exactement la démographie réelle du peuple gnome. Elle représente plutôt les origines les plus plausibles pour un personnage joueur susceptible de quitter son foyer, de voyager dans l'Empire et de se mêler aux affaires des autres peuples — ce qui, chez les Gnomes, passe déjà pour un comportement audacieux, suspect ou familialement décevant.

Table des origines gnomes

1d100	Origine gnome	Description rapide
01-15	Glimdwarrow	Terrier-cité souterrain, ruiné, défendu par illusions
16-32	Lowashowe	Domaine de surface, religieux, mégalithique et dissimulé
33-52	Menglethrudha	Terrier fortifié, militarisé, cerné par Peaux-Vertes et Skavens
53-72	Nommendinas	Ancienne capitale gnome, décadente, savante et hantée par ses secrets
73-88	Roskarrek	Cité d'intrigants, de trompeurs, de marchands et de faux-semblants
89-00	Hors terrier	Famille itinérante, relais caché, cave urbaine ou communauté dispersée

LES NOMS DES FOYERS GNOMES

Les Gnomes conservent leurs noms anciens pour leurs grands foyers. Les Impériaux, lorsqu'ils ont connaissance de ces lieux, utilisent des noms reikspiel, souvent descriptifs, parfois inexacts, toujours prononcés avec trop d'assurance.

Nom Gnome	En reikspiel	En français descriptif
Glimdwarrow	**Spiegelgründ**	Val-Miroir
Lowashowe	**Fuchshügel**	Colline-aux-Renards
Menglethrudha	**Blutbruch**	Carrière Sanglante
Nommendinas	**Kronenfeste**	Château-Couronne
Roskarrek	**Moorfels**	Le Roc-des-Landes

Dans un document officiel impérial, ces lieux n'existent probablement pas. Dans les archives d'un Collège de Magie, ils sont peut-être mentionnés en marge, avec trois avertissements, deux sceaux brisés et une annotation disant : « Ne pas faire confiance au petit homme qui a vendu cette carte. »

NOTE DE CONTEXTE — LES PEDDLAR HORS DES TERRIERS

Bien que chaque grand terrier ou domaine gnome abrite plusieurs clans, les Gnomes que les Impériaux rencontrent le plus souvent hors de ces foyers cachés appartiennent généralement au clan **Peddlar**. Colporteurs, intermédiaires, petits marchands, messagers, prête-noms et informateurs, les Peddlar forment la face la plus visible d'un peuple qui préfère d'ordinaire rester dissimulé.

Cette importance ne signifie pas nécessairement que les Peddlar sont le clan le plus nombreux dans tous les terriers. Dans les cités anciennes, les domaines sacrés ou les forteresses souterraines, d'autres clans dominent localement : les **Frayne** dans les lieux royaux, les **Trethaway** à Lowashowe, les **Carveth** à Menglethrudha, ou encore les clans liés aux rites, à la défense et aux archives. Toutefois, le clan **Peddlar** est présent parmi les clans de chacun des cinq grands foyers gnomes connus — Glimdwarrow, Lowashowe, Menglethrudha,

Nommendinas et Roskarrek — ce qui en fait l'un des clans les plus transversaux du peuple gnome.

Ainsi, lorsqu'un personnage rencontre un Gnome sur les routes impériales, dans une foire, une auberge, un marché ou une caravane, il est raisonnable de considérer qu'environ **un Gnome sur deux identifié par des non-Gnomes** est un **Peddlar** — ou prétend l'être, ce qui, chez les Gnomes, n'est pas toujours une différence juridiquement exploitable.

Cette proportion doit être comprise comme une **probabilité de rencontre extérieure**, et non comme une démographie absolue du peuple gnome.

L'ORIGINE GNOME EN JEU

L'origine gnome sert à donner une couleur culturelle, sociale et narrative à votre personnage. Elle ne remplace pas l'espèce, la carrière, les Compétences ou les Talents officiels.

Lors de la création, utilisez normalement les règles de Warhammer Fantasy Roleplay. Si votre table emploie le profil officiel du Gnome, choisissez vos Compétences et Talents d'espèce normalement. L'origine indiquée dans ce document peut ensuite servir à orienter ces choix.

Lorsque vous choisissez les Compétences d'espèce et les Talents disponibles pour votre Gnome, utilisez son origine pour justifier vos priorités.

Par exemple :

Un Gnome de Glimdwarrow choisira volontiers la Discrétion, la Focalisation (Uglu), la perception des dangers et les aptitudes de survie souterraine.

Si le MJ souhaite donner un léger poids mécanique à l'origine, il peut autoriser le joueur à choisir **une Compétence d'espèce** particulièrement cohérente avec son origine et à la placer parmi ses choix à **+5 Avances**.

Cette option ne donne aucun Talent supplémentaire et n'ajoute aucune Compétence nouvelle à la liste officielle du Gnome. Elle sert seulement à orienter un choix déjà permis.

Les Foyers Gnomes

GLIMDWARROW

Le Val-Miroir

Type : terrier-cité souterrain
Dirigeante : Merawidda Frayne, la Reine Cendrée
Population : environ 1 500
Clans : Annearil, Frayne, Hawken, Landweth, Peddlar, Scantleburn, Thorne, Trethaway

Glimdwarrow est peut-être le plus vaste foyer gnome de l'Empire, mais la majeure partie de ses salles croulantes demeure vide. La cité s'étend profondément sous les Landes du Miroir, au sud du Middenland. Elle est protégée par la Garde des Profondeurs, une unité d'élite de guerriers-mages gnomes chargée à la fois de défendre les tunnels et d'entretenir les puissantes illusions qui dissimulent la cité.

Autrefois peuplée de plusieurs milliers d'habitants, Glimdwarrow fut brisée lorsque les hordes de Grom la Panse ravagèrent la région il y a environ un siècle. Les survivants vivent désormais sous le règne de Merawidda Frayne, la Reine Cendrée. Les clans restants se haïssent ouvertement, chacun imputant aux autres les horreurs de la guerre et la chute de l'ancienne puissance de la cité.

Culture locale

Les Gnomes de Glimdwarrow sont marqués par la perte. Leurs ancêtres vivaient dans une cité immense ; eux vivent dans les restes d'un monde trop grand pour leur nombre. Chaque porte condamnée peut cacher un souvenir, un danger, un mort ou un cousin dont on préfère ne pas parler.

Ils sont méfiants, prudents, souvent nerveux, et extrêmement sensibles à tout ce qui touche à la sécurité des tunnels. Les illusions ne sont pas pour eux un art décoratif, mais une nécessité militaire. Un bon mensonge peut sauver une famille. Un mauvais plan de patrouille peut condamner un quartier entier.

Compétences conseillées : Focalisation (Uglu), Discrétion, Esquive, Intuition, Langue (Magick), Survie en extérieur, adaptée aux landes et aux passages cachés.

Talents conseillés : Empreint d'Uglu, Seconde Vue, Sixième Sens, Vision nocturne, Petit, Chance.

Carrières particulièrement adaptées : Éclaireur, Garde, Sentinelle, Espion, Mage, Mineur, Chasseur de primes.

Idées de personnage : Ancien auxiliaire de la Garde des Profondeurs ; Cartographe de tunnels effondrés ; Héritier d'un clan accusé d'avoir trahi la cité pendant la guerre de Grom ; Illusionniste chargé de maintenir un passage secret ; Survivant d'un quartier abandonné que l'on prétend vide depuis cinquante ans.

LOWASHOWE

La Colline-aux-Renards

Type : domaine gnome de surface
Dirigeant : Marghad Trethaway, le Roi-Prêtre
Population : environ 2 500
Clans : Anrudh, Cuffthan, Hawken, Keveren, Landweth, Peddlar, Thorne, Trethaway, Vigaslow, Woon

Lowashowe est un domaine de collines fait de clairières herbeuses, d'arbres élancés et de places rituelles dissimulées dans les collines de Kölsa, au Talabecland. Ses habitants entretiennent les Jardins de Pierre, un vaste cercle mégalithique composé de 666 menhirs répartis entre des bosquets sauvages et sacrés.

Contrairement à la plupart des foyers gnomes, Lowashowe se trouve à la surface. Les clercs y accomplissent rituels, sermons et offices dans des espaces ouverts, tandis que des sorciers murmurants masquent les œuvres divines sous de puissantes illusions.

Culture locale

Lowashowe est peut-être le plus étrange des grands foyers gnomes pour un esprit impérial : un lieu de piété à ciel ouvert, mais que presque personne ne peut voir. Ses habitants ne cachent pas leurs rites parce qu'ils en ont honte, mais parce que le Vieux Monde récompense rarement ceux qui annoncent posséder 666 menhirs sacrés et des prêtres gnomes qui murmurent aux pierres.

La société locale est plus stable que celle de Glimdwarrow. Le clan Trethaway y possède une forte autorité religieuse, mais les familles rituelles, les gardiens de serments et les clans ruraux jouent un rôle essentiel dans l'entretien des clairières et la protection des menhirs.

Compétences conseillées : Charme, Divertissement, surtout Chant, Narration ou interprétation, Langue (Magick), Survie en extérieur, Commérage, Marchandage, pour les rares contacts extérieurs.

Talents conseillés : Lire/Écrire, Sixième Sens, Seconde Vue, Chance, Petit, Empreint d'Uglu, si disponible.

Carrières particulièrement adaptées : Prêtre, Mystique, Érudit, Herboriste, Sorcier de village, Villageois, Messager.

Idées de personnage : Gardien d'un menhir dont le nom ne doit pas être prononcé ; Pèlerin envoyé retrouver une route sacrée oubliée ; Prêtre mineur dissimulé sous l'identité d'un colporteur ; Enfant d'un clan rural chargé de surveiller les collines ; Gnome ayant vu une ombre entre deux menhirs et préféré quitter le domaine avant que l'ombre ne le reconnaisse.

MENGLETHRUDHA

La Carrière Sanglante

Type : terrier fortifié
Dirigeant : Gwalather Carveth, le Roi Sanglant
Population : environ 3 500
Clans : Anrudh, Carveth, Cuffthan, Landweth, Keveren, Peddlar, Vigaslow, Woon

Menglethrudha est un terrier ensanglanté, assiégé par les Peaux-Vertes et les Skavens des Montagnes du Milieu. Pour se défendre contre leurs attaques souterraines répétées, ses habitants ont bâti un labyrinthe de pièges, d'illusions et de fortifications enfouies.

De nombreux seigneurs de guerre ont tenté de prouver leur valeur en attaquant Menglethrudha. Beaucoup sont morts dans les tunnels de pierre carmin qui entourent le terrier, et leurs armées ne sont jamais ressorties. Le roi Gwalather V du clan Carveth, à la barbe blanche, ne combat plus en première ligne depuis longtemps, mais il commande encore ses forces avec une férocité intacte.

Culture locale

Menglethrudha élève des survivants durs, méfiants et souvent brutaux. Ses Gnomes ne sont pas des guerriers par goût de la gloire, mais parce que tout ce qui vit autour d'eux a déjà essayé, essaie ou essaiera bientôt de les tuer.

La guerre y est une affaire d'architecture. On ne remporte pas une bataille en chargeant héroïquement, mais en faisant passer l'ennemi par le mauvais tunnel, en lui montrant la mauvaise sortie et en laissant le plafond régler les négociations.

Compétences conseillées : Esquive, Discrétion, Survie en extérieur, adaptée aux montagnes et aux galeries, Résistance à l'alcool, Focalisation (Uglu), Langue (Magick).

Talents conseillés : Vision nocturne, Petit, Chance, Sixième Sens, Seconde Vue, Empreint d'Uglu.

Carrières particulièrement adaptées : Garde, Soldat, Mineur, Éclaireur, Chasseur de primes, Contrebandier pour les lignes d'approvisionnement secrètes.

Idées de personnage : Sapeur spécialisé dans les pièges souterrains ; Survivant d'un assaut skaven ; Messager militaire envoyé demander une aide qui n'arrivera probablement jamais ; Descendant d'une lignée coupable d'avoir perdu une galerie fortifiée ; Gnome persuadé que l'Empire ignore volontairement la guerre qui se livre sous ses pieds.

NOMMENDINAS

Château Couronne

Type : ancienne capitale / cité-terrier
Dirigeante : Elowyn Frayne, la Haute Reine
Population : environ 10 000
Clans : Annearil, Anrudh, Frayne, Hawken, Landweth, Peddlar, Thorne, Trethaway

Nommendinas était déjà ancienne lorsque Sigmar foula pour la première fois le bassin du Reik. Pendant plus de trois mille ans, elle fut le centre temporel et culturel de tous les Gnomes. Son dialecte, ses modes et ses traditions se répandirent dans les terriers de tout le Vieux Monde.

Aujourd'hui, son influence s'est presque entièrement érodée. La Haute Reine Elowyn du clan Frayne règne encore, du moins en théorie, mais son autorité n'a pas été véritablement éprouvée depuis des siècles. Les murs de ses terriers fantomatiques s'effritent, ses bibliothèques conservent trop de secrets, et les Morts-vivants de Sylvanie ont assiégé la cité plus d'une fois.

Culture locale

Nommendinas est une capitale après la capitale, un royaume après son règne, une bibliothèque après que les lecteurs ont commencé à disparaître. Les Gnomes qui en viennent portent souvent un mélange dangereux de fierté ancienne, d'éducation raffinée et de conscience très nette du déclin.

Les familles nobles y parlent de droits que personne n'a contestés depuis des siècles, surtout parce que plus personne n'est certain qu'ils aient encore une valeur. Les bibliothèques, elles, n'ont rien perdu de leur pouvoir. On y conserve des généalogies, des cartes, des traités magiques et des ouvrages que les Humains brûleraient par prudence, puis liraient par curiosité, puis regretteraient par morceaux.

Compétences conseillées : Langue (Ghassalli), Langue (Magick), Charme, Commérage, Focalisation (Uglu), Divertissement (cour, de mémoire ou de récitation).

Talents conseillés : Lire/Écrire, Seconde Vue, Sixième Sens, Empreint d'Uglu, Chance, Imitation.

Carrières particulièrement adaptées : Érudit, Mage, Conseiller, Noble, Avocat, Espion, Médecin.

Idées de personnage : Archiviste ayant lu une lignée qui n'aurait jamais dû exister ; Noble mineur envoyé vérifier si les autres terriers reconnaissent encore la Haute Reine ; Apprenti occultiste surveillé de près par sa propre famille ; Copiste de textes liés aux sièges morts-vivants ; Courtisan gnome persuadé que l'autorité de Nommendinas n'est pas morte, seulement très bien cachée.

ROSKARREK

Le Roc-des-Landes

Type : cité dissimulée / repaire gnome
Dirigeant : Bljanifrey Twyller, l'Imposteur Gris
Population : environ 6 500
Clans : Annearil, Frayne, Hawken, Landweth, Peddlar, Scantleburn, Thorne, Trethaway

Tous les Gnomes ne se cachent pas derrière de puissantes illusions. Certains errent dans le Vieux Monde, d'autres commercent directement avec leurs voisins en se faisant parfois passer pour des Nains ou des Halflings. Mais aucun n'est aussi effronté que les Gnomes de Roskarrek.

Située haut dans les Montagnes Grises, à l'ouest du Wissenland, Roskarrek est vouée à Twyll et Rhynn, les dieux jumeaux gnomes de la trahison et de la tromperie. Ses citoyens infiltrent, manipulent, volent, provoquent des conflits et en tirent une fierté tout à fait sincère, ce qui est souvent la partie la plus vexante.

Culture locale

Roskarrek est une cité où le mensonge peut être une politesse, une obligation religieuse, une stratégie commerciale ou un simple réflexe matinal. Ses habitants ne se contentent pas de se mêler aux autres peuples : ils considèrent souvent qu'il est de leur devoir sacré de les tromper, de les tester ou de les pousser à révéler ce qu'ils sont vraiment.

Le nom de Moorfels est connu dans la région comme une légende. On raconte que le plus grand gisement d'or de l'Empire se trouverait sous le Roc-des-Landes. Les Gnomes de Roskarrek nient cette affirmation avec véhémence. Ils le font parfois en portant assez d'or pour payer trois compagnies de mercenaires, ce qui n'aide pas leur argument.

Compétences conseillées : Charme, Commérage, Marchandage, Discrétion, Divertissement, surtout Comédie ou interprétation, Langue (Wastelander), pour les routes commerciales et les identités d'emprunt.

Talents conseillés : Imitation, Chance, Passe inaperçu, si disponible, Petit, Lire/Écrire, pour les faux documents et les contrats déplaisants, Vision nocturne.

Carrières particulièrement adaptées : Charlatan, Colporteur, Espion, Trafiquant, Marchand, Receleur, Voleur, Artiste.

Idées de personnage : Faux Halfling du Wissenland dont personne n'a jamais vu la famille ; Marchand ambulant portant trois noms et deux accents ; Ancien agent du régent Twyller en fuite après une intrigue trop réussie ; Voleur pieux persuadé que tromper les puissants est un acte sacré ; Gnome qui sait où se trouve l'or de Moorfels, ou qui a vendu cette information à quatre personnes différentes.

GNOMES HORS TERRIER

Familles itinérantes, relais cachés et communautés dispersées

Tous les Gnomes ne naissent pas dans l'un des grands foyers connus. Beaucoup vivent dans des familles itinérantes, des caves discrètes, des relais de colporteurs, des arrière-salles d'auberges, des ateliers fermés, des greniers de maisons bourgeoises ou de minuscules communautés installées à la marge des villages humains.

Ces Gnomes forment la partie la plus visible du peuple gnome, non parce qu'ils sont les plus nombreux, mais parce qu'ils sont ceux que les autres peuples ont le plus de chances de croiser. Ils parlent souvent mieux le reikspiel que les Gnomes des grands terriers, connaissent les habitudes humaines, savent quand se faire passer pour un Halfling, quand imiter un Nain, et quand laisser un Humain croire qu'il a compris quelque chose.

Culture locale

Une famille gnome hors terrier vit rarement seule au hasard. Elle appartient à un réseau. Il y a toujours un cousin à trois jours de route, une cave sûre sous une boulangerie, un colporteur qui connaît le bon signe, une aubergiste qui ne pose pas de questions, ou un marchand humain convaincu d'avoir simplement de bons fournisseurs.

Les Peddlar y sont particulièrement nombreux, mais les autres clans existent aussi : Hawken comme messagers, Landweth comme familles établies, Thorne comme gardiens de caches, Scantleburn comme survivants mal vus, Frayne comme agents politiques ou exilés nobles.

Compétences conseillées : Marchandage, Commérage, Charme, Discrétion, Survie en extérieur, Langue (Wastelander) ou autre langue utile selon la région.

Talents conseillés : Chance, Imitation, Petit, Lire/Écrire, Vision nocturne.

Carrières particulièrement adaptées : Colporteur, Marchand, Charlatan, Espion, Messager, Contrebandier, Artisan, Serviteur.

Idées de personnage : Colporteur Peddlar ayant grandi sur les routes du Reikland ; Gnome élevé dans une auberge qui sert de relais secret ; Messager Hawken chargé de transmettre une nouvelle qu'il ne comprend pas ; Exilé Frayne trop noble pour être honnête et trop pauvre pour être crédible ; Gnome qui a passé vingt ans à se faire appeler « le petit cousin de tante Hilda » dans un village humain.

TABLE DES CLANS PAR FOYER

Foyer gnome	Clan présents
Glimdwarrow	Annearil, Frayne, Hawken, Landweth, Peddlar, Scantleburn, Thorne, Trethaway
Lowashowe	Anrudh, Cuffthan, Hawken, Keveren, Landweth, Peddlar, Thorne, Trethaway, Vigaslow, Woon
Menglethrudha	Anrudh, Carveth, Cuffthan, Landweth, Keveren, Peddlar, Vigaslow, Woon
Nommendinas	Annearil, Anrudh, Frayne, Hawken, Landweth, Peddlar, Thorne, Trethaway
Roskarrek	Annearil, Frayne, Hawken, Landweth, Peddlar, Scantleburn, Thorne, Trethaway

TABLE INDICATIVE DES CLANS ET RÉPUTATIONS

Clan	Réputation ou rôle culturel possible
Annearil	Illusionnistes, archivistes, gardiens de secrets anciens
Anrudh	Ritualistes, gardiens du sang ancien, serments rouges
Carveth	Rois de guerre, fortificateurs, commandants de Menglethrudha
Cuffthan	Artisans discrets, familles fermées, gardiens de traditions
Frayne	Noblesse, royauté, diplomatie, mémoires dynastiques
Hawken	Guetteurs, messagers, éclaireurs, observateurs
Keveren	Gardiens des serments, juristes, clercs austères
Landweth	Familles enracinées, bâtisseurs, administrateurs de domaines
Peddlar	Colporteurs, marchands, informateurs, intermédiaires
Scantleburn	Survivants, marginaux, rancunes anciennes, coups bas
Thorne	Défenseurs, piégeurs, gardiens de seuils et de caches

Ces réputations ne doivent pas devenir des obligations. Un Peddlar peut être sédentaire, un Frayne peut être ruiné, un Carveth peut détester la guerre, et un Roskarrek peut dire la vérité. Une fois. Par accident.

NOTES POUR LE MJ

Les origines gnomes sont conçues pour enrichir la création d'un personnage sans modifier l'équilibre des règles. Elles doivent servir à répondre à trois questions :

1. **D'où vient le personnage ?**
2. **Quel type de société l'a formé ?**
3. **Pourquoi a-t-il quitté un peuple qui préfère généralement rester caché ?**

Un Gnome aventurier est rarement un représentant moyen de son peuple. Il a peut-être été envoyé en mission, banni, recruté, trompé, poursuivi, curieux, ruiné, trop visible, ou simplement assez malchanceux pour avoir attiré l'attention de personnages joueurs.

Pour conserver l'esprit de Warhammer Fantasy Roleplay, évitez de faire des Gnomes un peuple de farfadets sympathiques. Ils sont discrets, anciens, liés aux ombres, aux illusions, aux secrets et aux réseaux familiaux. Ils peuvent être drôles, mais leur comédie devrait toujours cacher quelque chose : une peur ancienne, une dette, une mission, un mensonge ou un tunnel qui n'était pas là hier.

SOURCES DE TRAVAIL

Ce document est une adaptation de travail destinée à être utilisée avec Warhammer Fantasy Roleplay V4. Il s'appuie sur les règles de création du Livre de Base VF, sur le profil officiel des Gnomes lorsqu'il est disponible dans *Nuits Agitées & Dures Journées*, et sur le document de lieux gnomes Lawhammer traduit et adapté dans cette conversation.

Les règles mécaniques officielles priment toujours sur les suggestions de ce document. Les origines présentées ici sont principalement culturelles et narratives.